

●「おもちゃ」と人とのかかわり

おもちゃの歴史

おもちゃのまちバンダイミュージアム 館長

かない まさお
金井 正雄
かみ けい
鍛冶 美行

文責 本誌編集部

おもちゃの歴史を辿ると、もともとは大人が遊ぶためであったり、宗教的な意味合いから発生したこともあり、子どものおもちゃの歴史をみることは難しいことがわかります。栃木県にある「おもちゃのまちバンダイミュージアム」の金井館長に、展示品を見ながらおもちゃの歴史を伺いました。誌面の関係上、すべてをご紹介しますことはできませんが、概要をここで紹介したいと思います。

● 昔のおもちゃ

日本最古のおもちゃは独楽（コマ）で、平城京跡や奈良県藤原宮跡などから7～10世紀ごろのものと思われる独楽、または独楽型の木製品が出土しています。飛鳥時代には聖徳太子も遊んでいたとされるお手玉が、奈良時代におはじきが、平安時代（794～1180年）には双六・鞠などがすでに大陸から伝わっています。ビー玉遊び、貝合わせとともにもっぱら貴族の遊びだったようです。平安時代から存在する人形に天倪（あまがつ）があります。30cmくらいの二本の竹の棒を束ねて人形の両手として、さらにTの字形になるように別の竹を横に組み合わせ、その上に白絹の布で作った丸い頭を取り付けて作りますが、子どもの脇に置いて流行病などの災いを代わりに受ける身代わりとして儀式的な意味合いを持っていました。遊びの要素を持った「抱き人形」は、室町時代（1336～1573年）から貴族の女兒の遊びに使われました。

江戸時代に移ると、天倪はひな人形になり、「抱き人形」は人気歌舞伎役

者「佐野川市松（1722～1762年）」の存在をきっかけに一般庶民へと広がり、市松人形と言われた由縁ともいわれています。男の子の遊んだものには、泥メンコがあります（写真1）。木製のミニチュア版のままごと道具とともに、少し裕福な上流階級の子どもの遊び道具として作られたようです。江戸時代のおもちゃは、他に日本の伝統玩具と呼ばれるもの、こけし、独楽、はりがありました。けん玉は日本へは1777年頃にシルクロードを通じて伝わったといわれています。お手玉が本格的に作られるようになったのは、江戸時代末期から明治時代にかけてのことです。箱根細工のようなからくり細工も江戸時代のものでした。



写真1 泥メンコ

● 明治時代から第2次世界大戦 (1868～1945年) まで

明治時代に尋常小学校で風揚げ・独楽・まり・羽根つきなど伝統的な遊びが大いに奨励される一方、文明開化の波に煽られ、ライフスタイルの一大変換に伴い、一気に輸入された乗り物などのブリキ製品、セルロイド製のおもちゃ、ガラス製のビー玉、おはじきが世に出ます。フレーベルの「恩物」によって幼児教育に積み木などの教育玩具が紹介されるのもこの頃です。大正モダニズムによって、キューピー人形(1909年)やフランス人形が流行、のらくろ玩具(1932年)は軍国化を強める世代を象徴しているといえるでしょう。「一銭玩具」として庶民的な小物玩具が大衆化するのもこの頃です。

● 1945年～1960年代のおもちゃ

戦後復興期のおもちゃは、紙製小物から始まり、ブリキ・セルロイドからビニル、そしてプラに変わって行きます。1945年にヒットしたおもちゃは、ブリキで出来た、アメリカ軍のジープでした。進駐軍が食べ終わった後の缶詰の空き缶を素材としてブリキのおもちゃを作りだしました。1946年に日本は連合司令部(GHQ)へ食料の輸入を依頼する代わりに、おもちゃを米国へ輸出することになり、1952年のサンフランシスコ講和条約発効まで、もっぱら輸出用のメイド・イン・オキユバイド・ジャパンの刻印が押されたおもちゃが作られました。それが今、オー



写真2 だっこちゃん人形。体に付けて街を歩けるといふファッション性と斬新なデザインから、アクセサリ的な付加価値も付き、爆発的な人気となりました

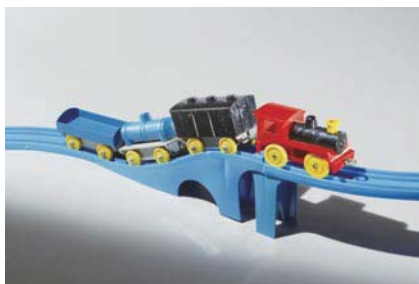


写真3 プラレール(写真提供:タカラトミー)タカラトミーが製造した「プラレール」は発売当初から基本的な設計は変わらず、今でもレールがつながるロングセラー商品。写真は1959年初代のもの。2012年には「エコ直線レール」「エコ曲線レール」にて、おもちゃで初めてエコマークアワードの金賞を取りました

クションで非常に高金額がつけられてブームになっています。1960年、だっこちゃんが爆発的な人気(写真2)。1961年に日本は世界一の玩具生産国となりました。プラモデルでは、玩具メーカーのマルサン商店が1958年に国産初のプラモデル(潜水艦ノーチラス号)を発売しています。ロングセラーになっているおもちゃでは、「プラレール」(写真3)。1959年発売時は転がし式で、ダイヤブロックとも今日までロングセラー商品となっています。また、野球ゲームやその後1968年に発売された人生ゲームは幅広い層から支持されました。

● 男の子のおもちゃ (1960～1980年代)

男の子は、アクション性と、正義を供えたヒーローごっこに心を奪われます。昔は風呂敷を首に巻くだけで、主人公になりきっていました。その「なりきり」の世界を助ける一つの道具として、おもちゃの意味合いがありました。1963年に国産初のテレビアニメ「鉄腕アトム」、続いて「鉄人28号」「エイトマン」の放映で、玩具商品が定着します。1966年から始まった特撮テレビ番組「ウルトラマンQ」、「ウルトラマン」シリーズで怪獣ブームが起ころ、ソフトビニール人形を中心に売り出されます。「サンダーバード」では、メカニクな乗り物のプラモデルも人気を博しました。テレビ発のキャラクターの玩具化が、人気をさらに大きくするというメディアミックス化が始まります。1970年代は、「仮面ライダー」



写真4 仮面ライダー新1号変身ベルト

◎石森プロ・東映

本物の革製品で、2005年の復刻版で大人用。昔おもちゃのライダーベルトを買ってもらって、遊んだ頃へのノスタルジーから、50代の方が、もっと本物に近いものを持ちたくなったことで購入するケースがあるという

の変身ベルト(写真4)、「マジンガーZ」の超合金といわれるダイキャスト(亜鉛合金)の重量感と関節が動くおもちゃがヒットします。1977年の宇宙戦艦ヤマトに続き、1981年の「機動戦士ガンダム」のアニメ映画のヒットで、登場するロボット(戦闘用モビルスーツ)のプラモデルが(株)バンダイから販売され、爆発的な「ガンプラ・ブーム」が引き起こされます。ガンダムのヒットは、ストーリー性と人類愛と人の心の葛藤の動きが絶妙に番組に組み込まれることで、若者の共感を得ました。ガンダムファンの年齢層は高く、このあたりからおもちゃは次第に子供だけのモノではなくなってきています。また、1983年にはガシャポン(カプセル玩具自動販売機)のキン消し(キン肉マンの消しゴム)こと、キン肉マンのキャラクターの塩ビ人形が大ヒットしました。自販機フィギュアとも呼ばれています。



写真5 セオドア(1907年)ティディベア名前の由来は1902年、ルーズベルト大統領が熊狩りに行って、子どもの熊を逃がしてやったことから、ルーズベルトのニックネームをとって、ティディと名付けられました。シュタイフで作られたぬいぐるみは、捨てられる端切で一つひとつが作られたところに原点があります。手作りであるがゆえ、一つずつ違うティディベアが誕生します。自分のアイデンティティを入れこむことによって、自分と一体化し愛着が生まれ、私のティディとなるのです

● 女の子のおもちゃ (1960～1980年代)

バービー人形は、1963年に日本に登場。日本版ともいえる「リカちゃん人形」が販売されたのが1967年です。キャラクター玩具の登場です。お人形さんごっこ、というのは昔から今でもずっとあります。ままレンジは、当時の子どもの代表的なおやつがホットケーキであったことから、大ヒットします。女の子は、自分の近くの大人を模倣して遊びます。この時代の女の子達は、お母さんのやっているお化粧とか、お料理とかに憧れているので、それを遊びの中に取り入れて楽しむわけです。もう一つ、女の子の夢が「魔法」です。「ひみつのアッコちゃん」、「魔法使いサリーちゃん」の魔法の小道具が60年代に玩具化されています。また、1980年代にディベアの時代が日本で始まります(写真5)。今でこそ、子ども



写真6 セーラームーンの人形 ©武内直子・PNP・東映アニメーション
女の子の最初のヒーローものといわれるアニメーションキャラクター

のためのぬいぐるみですが、当時は高度成長期に海外旅行を自由に楽しむ若い女性が増えはじめると、欧米でディベアに出会った女性たちが求めたことがきっかけでした。1985年にドールハウスにも似た、「ペンシルバニアファミリー」もヒットします。女の子のヒーローものというのは、セーラームーン(1992年)から登場します(写真6)。このモデルは、宝塚に憧れる世代の子ども達の流れです。非現実憧れるという気持ちというのは人間誰しも持っていて、これは、コスプレ用の衣装へ発展するに至っています。

● ハイテク時代の幕開け (1980年以降)

本格的にテレビゲームが浸透してくるのは、1980年の「ゲームウォッチ」です。小型携帯ゲーム機は「いつでもどこでも」ゲームのできる環境を提供することになりました。据置の「ファミコン」が1983年に登場し、「プレイステーション」(1994年)、「Wii」(2006年)などのハイテク使用のゲーム機が登場し、ゲームソフトとして「ドラゴンクエスト」(1986年～)、「ファイナルファンタジー」(1987年～)が登場します。これらRPG(ロールプレイングゲーム)は、遊び手が成長し

ていくにつれ、ソフトがバージョンアップしたり、主人公が成長を遂げていたりという進化があり、テレビゲームだからこそ可能だったともいえますが、大人になっても手放さないユーザーも増え、年齢層も高くなっています。女子高生から火がついた「たまごっち」は、1996年に発売され、社会現象にまで発展しました。こういったおもちゃに大人が熱中する傾向が徐々に強まる一方で、「収集、育成、対戦、交換」というゲーム要素を兼ね備えた「ポケモン」は、子ども達に爆発的な人気を呼びました。バーチャルリアリティの中で「なりきり」、インターネット接続による通信で、対戦するなど一緒に遊ぶことができるようになったのです。一気に外に出て遊ぶ子どもが少なくなり、子どもの遊びに変化が起きました。

おもちゃには、ヒーローを玩具化する面と、昔と全然変わらずロングセラーで存在する教育玩具や「ごっこ遊び」の面と両方あります。前者は、ハイテク化により、媒体・道具が形態的に影響を受けた結果であることは間違いありません。

● 現代から今後のおもちゃ

最近では、精巧なフィギアと呼ばれる人形や、キャラクター製品のリバイバルブームが起こっています。おもちゃの文化的な価値が見直されるようになり、コレクションブームと相乗し、

大人が購入しています。また、バーチャルペット「ファービー」など、人形やぬいぐるみでICチップやセンサーを搭載されるようになり、双方向の対話ができることで、成長し終えたはずの大人が、それらを通して楽しみ、癒されています。まさにおもちゃは「ゆりかごから墓場まで」のツールとなっています。仮想と現実、ゲームとおもちゃ、アナログとデジタル、大人と子どもの境界が曖昧になり、ハイパーリアリティの世界が実現しつつあります。現代にして、おもちゃと人間との関係がクローズアップされた時代はないのではないのでしょうか。おもちゃは生活必需品ではないので、おもちゃがなくても、遊びがなくても、人間は生きていけます。しかし、それだけではないように思われます。

おもちゃの魅力というのは、一言でいうなら「夢」の実現を手助けしてくれるものです。これがあつたらいいな、あれになったら楽しいだろうなどイメージネーションを膨らますこと。これからのおもちゃは、想像力の部分で、自分の持っている力を際立たせるような媒体へとシフトする、実は今が分岐点かもしれません。途中まで既成、後は自分で作っていくような、最終的に人とは違うものになった「おもちゃ」で遊べるというコンセプト、ノウハウに基づいた「マイおもちゃ」の創造期であるのかもしれません。

館長からの「ミュージアム紹介」



© 創通・サンライズ 写真1 入り口を入った吹き抜けのアトリウム

「おもちゃのまちバンダイミュージアム」は、「栃木県下都賀郡壬生町おもちゃのまち」にあり、日本のおもちゃ、世界のおもちゃ、エジソンの発明品コレクション、ホビー（ガンダム）という個性豊かな4つのテーマエリアと、室内外で遊べるプレイエリアから構成された、こどもから大人まで楽しめる、おもちゃの博物館です（開設2007年）。

地名の「おもちゃのまち」にあるように、かつてこの地域にはバンダイをはじめ日本の主だった玩具メーカーの一大生産拠点でした。戦後から1964年までにおける日本の玩具生産は、東京の下町である葛飾区、墨田区を中心に行われ、当時は日本の玩具生産額の80%余がこの下町で生産されていました。しかし、高度経済成長期を迎え、玩具生産規模の拡大と広大な土地の確保の要求から、1964年に玩具メーカーがこの壬生町に集団移転し、地名も現在の「おもちゃのまち」となり、また、東武宇都宮線に新駅として「おもちゃのまち」駅が開設されました。その後、国内・海外向けのおもちゃの一大生産拠点として数多くのおもちゃがここで生産されてきました。

しかし、1990年代になると安い労働力を求め、生産拠点は東南アジアや中国に次々とシフトされ、その工場跡地におもちゃの研究・開発機能を担う施設（現在のバンダ

イミュージアムの建物で、デザイン性もある種斬新な形になっているのはこのため）を設け稼働しておりましたが、2000年代になるとそれらの機能も海外や東京本社にシフトされることとなりました。その後、この建物の有効活用と地域活性化貢献のために、それまでバンダイがロンドン・トイ・ミュージアム、日本玩具資料館から引き継いだ約25000点余りのおもちゃ、及び米国のエジソンコレクターより入手したエジソンの発明品約3000点にガンダム関連やその他のおもちゃを含め、全体で約3万点強の所蔵を以て、2007年4月「おもちゃのまちバンダイミュージアム」としてオープンしました。

この博物館には、戦後占領下時代に生産された“メイド・イン・オキュパイド・ジャパン”と記されたおもちゃが飾ってあることも特筆すべきで、当時は遊ぶためのブリキ玩具、今ではオークションで高値がついているアンティーク・コレクション玩具も鑑賞できます（写真2）。

来訪者は、小中学生が中心ですが、30代40代前半のお父さんとお母さんが子どもを連れて来られるケースも多く、昔、ウルトラマン、仮面ライダー世代だったご両親も、子ども達と一緒に楽しめるというのが特徴的です。展示品が世代間のコミュニケーション・ツールになっているのも興味深いところです。



写真2 メイド・イン・オキュパイド・ジャパンのおもちゃ